Défense nationale / National Defence

B-GL-392-009/FP-000

INSTRUCTION MILITAIRE

VOLUME 1

TECHNIQUES DE CAMPAGNE

(FRANÇAIS)

(Remplace B-GL-318-001/PT-001, 1990-05-01)

AVERTISSEMENT

QUOIQUE CETTE PUBLICATION NE PORTE PAS DE CLASSIFICATION DE SÉCURITÉ, ON PEUT EN RESTREINDRE L'ACCÈS À L'INFORMATION. ON DOIT EXAMINER EN DÉTAIL LES INFORMATIONS QUI Y SONT CONTENUES POUR DÉTERMINER SI LA TOTALITÉ OU UNE PARTIE DE CETTE PUBLICATION PEUT ÊTRE DIVULUGÉE AU PUBLIC.

Publiée avec l'autorisation du chef d'état-major de l'Armée de terre

BPR : DDAT 4-2 **2001-06-18**

Canada

AVANT-PROPOS

1. La B-GL-392-009/FP-000, *Instruction militaire, Volume 1, Techniques de campagne*, est publiée avec l'autorisation du Chef d'état-major de l'Armée de terre.

2. La présente publication entre en vigueur dès réception et remplace la B-GL-318-001/PT-001, *Instruction militaire, volume 1, Exercices en campagne*, du 1er mai 1990.

3. Tout commentaire ou toute suggestion de modification doit être acheminé, par la voie hiérarchique habituelle, au CIC de l'École d'infanterie, à l'attention du Chef - Normes.

4. À moins d'avis contraire, le masculin s'applique aux deux genres.

5. Cette publication est disponible sur support électronique à http://lfdts-6a.d-kgtn.dnd.ca/ael/publications.asp?tab=390 sur le Réseau d'information de la Défense (RID) ou à www.army.dnd.ca/ael sur le Réseau Web mondial.

105-01234/

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS i

CHAPITRE 1 INTRODUCTION

SECTION 1 GÉNÉRALITÉS 1

Définition 1

Portée 1

Instruction 2

CHAPITRE 2 REPÉRER L'ENNEMI

SECTION 1 DÉTECTION 3

Pourquoi nous voyons 3

La forme 4

L'ombre 4

La silhouette 4

Le mouvement 4

L'espacement 5

La position 5

La texture 5

La couleur 5

La dimension 6

Le bruit 6

Les reflets 6

SECTION 2 ÉTUDE DU TERRAIN 6

Méthode courante 6

Terrain couvert 6

Conditions minimales d'éclairage 7

Voir « À TRAVERS » 7

Déduction visuelle 8

Hors du champ de vision 8

Facteurs personnels 8
SECTION 3 BRUIT ET LUEUR DE DÉPART 10
De la lueur à la détonation 10
Crack and Thump (Claquement et bruit sourd) 10
CHAPITRE 3 ENGAGER LE TIR CONTRE LES OBJECTIFS
SECTION 1 ÉVALUATION DES DISTANCES 11
Généralités 11
Méthode de l'unité de mesure 11
Méthode de l'apparence 11
Conditions qui nuisent à l'évaluation des distances 12
Autres méthodes d'évaluation des distances 13
Aides à l'évaluation des distances 14
SECTION 2 DÉSIGNATION DE L'OBJECTIF 14
Désignation fondamentale 14
Les arcs de tir 15
Les points de référence 17
Mode de repère horaire 18
Les points de référence auxiliaires 19
Méthode de l'empan 21
CHAPITRE 4 LES DÉPLACEMENTS INDIVIDUELS
SECTION 1 LES MÉTHODES DE DÉPLACEMENT INDIVIDUEL 23
La marche du chaton 23
Le rampement du léopard 23
Le rampement à plat ventre 24
La course à demi-accroupi 25
Le roulement 25
La marche 26
La course 26

Le demi-tour 26

SECTION 2 LES DÉPLACEMENTS TACTIQUES INDIVIDUELS 27

Regarder à travers un abri 27

L'ombre 27

La ligne d'horizon 28

Le couvert isolé 28

CHAPITRE 5 UTILISATION DU TERRAIN

SECTION 1 LE COUVERT ET LA DISSIMULATION 31

Le couvert contre le feu ennemi 31

Le couvert contre l'observation 31

SECTION 2 LES AXES DE PROGRESSION 31

Décisions fondamentales 31

L'axe idéal 32

SECTION 3 LE FRANCHISSEMENT D'OBSTACLES 32

Les obstacles 32

Les barbelés 32

Les barrières et les clôtures de bois 33

Les murs 33

Les fossés, les cours d'eau, les haies et les trouées 33

Les zones à découvert 33

Routes et pistes 34

SECTION 4 LA TRAQUE 34

Définition 34

Comment organiser une traque 34

Conduite de la traque 35

CHAPITRE 6 COMMENT PASSER INAPERCU

SECTION 1 LE CAMOUFLAGE INDIVIDUEL 37

Introduction 37

La peau 37
Le casque 38
Les armes personnelles 38
L'équipement personnel 38

CHAPITRE 7 LES OPÉRATIONS MENÉES DE NUIT OU AVEC VISIBILITÉ RÉDUITE

SECTION 1 INTRODUCTION 39
Influence des dispositifs de vision nocturne 39
L'entraînement 39
La vision nocturne 40
La vision décentrée 40
La protection 41
Regards fixes 42
SECTION 2 LES AIDES À LA VISION NOCTURNE 42
Lunettes de tir 42
Jumelles 42
Dispositifs d'intensification d'image 42
Dispositifs d'imagerie thermique 43
SECTION 3 LES BRUITS NOCTURNES 43
Généralités 43
Optimisation de l'ouïe 43
SECTION 4 LES DÉPLACEMENTS DE NUIT 44
Généralités 44
La marche du fantôme 44
La marche du chaton 44
Le rampement à plat ventre 45
Réaction aux fusées 45

CHAPITRE 8 LES OPÉRATIONS MONTÉES

SECTION 1 LE CAMOUFLAGE DES VÉHICULES 47

Généralités 47
Le choix de l'emplacement 47
Les matières naturelles 47
Les filets 47
Les pistes 48
Les reflets 48
Les ombres 48
L'enfouissage 48
ANNEXE A DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE 51

LISTE DES FIGURES

Figure 2-1 : Premier plan, second plan et arrière-plan 8
Figure 3-1 : Désignation de l'arc de tir 16
Figure 3-2 : Désignation directe 17
Figure 3-3 : Les points de référence 18
Figure 3-4 : Mode de repère horaire 19
Figure 3-5 : Points de référence auxiliaires 20
Figure 3-6 : Points de référence successifs 20
Figure 3-7 : Méthode de l'empan 21
Figure 4-1 : La marche du chaton 23
Figure 4-2 : Le rampement du léopard 24
Figure 4-3 : Le rampement à plat ventre 25
Figure 4-4 : La marche 26
Figure 4-5 : Regarder au travers d'un abri 27
Figure 4-6 : Utilisation de l'ombre 28
Figure 4-7 : Éviter la ligne d'horizon 29
Figure 4-8 : Éviter le couvert isolé 29
Figure 6-1 : Camouflage personnel 38
Figure 7-1 : Balayage de nuit 41

CHAPITRE 1
INTRODUCTION

SECTION 1
GÉNÉRALITÉS

DÉFINITION

1. La présente publication porte sur les habiletés individuelles et les techniques auxquelles ont recours les soldats en campagne, notamment en ce qui a trait au déplacement, à l'utilisation du terrain et au camouflage dans des conditions de visibilité réduite. Ces habiletés et techniques permettent aux soldats d'assurer leur propre sécurité tout en prenant l'avantage sur l'ennemi.

PORTÉE

2. Un soldat doit maîtriser les techniques de campagne afin d'assurer sa survie et celle de sa section sur le champ de bataille moderne. Il doit :

a. savoir utiliser ses yeux et ses oreilles pour repérer l'ennemi sans se faire voir;

b. utiliser le terrain et le couvert naturel à bon escient de jour et de nuit;

c. évaluer les distances avec précision;

d. reconnaître et repérer les cibles, comprendre la discipline de tir et obéir aux consignes de tir;

e. se déplacer sans bruit, avec ou sans armes, matériel ou équipement.

INSTRUCTION

3. L'instruction sur les techniques de campagne complète les exercices de tir. Un soldat doit à la fois développer son adresse au tir et apprendre les techniques de campagne.

4. L'instruction sur les techniques de campagne met l'accent sur les principes de base, même lorsqu'elle sert à enseigner ou à expliquer des leçons plus complexes. Par exemple, lorsque les soldats pratiquent les déplacements individuels, ils doivent être bien camouflés. Ils doivent apprendre que les techniques de campagne s'appliquent 24 heures sur 24.

CHAPITRE 2
REPÉRER L'ENNEMI

SECTION 1
DÉTECTION

POURQUOI NOUS VOYONS

1. Le sens de l'observation est une faculté qui s'acquiert. Nous voyons les objets parce qu'ils contrastent d'une façon ou d'une autre avec le milieu environnant. Il y a onze (11) éléments qui nous permettent de voir les objets :

a. la forme;

b. l'ombre;

c. la silhouette;

d. le mouvement;

e. l'espacement;

f. la position;

g. la texture;

h. la couleur;

i. la dimension;

j. le bruit;

k. les reflets.

LA FORME

2. L'expérience nous a appris à associer à un objet une forme ou un contour. À une certaine distance, on peut reconnaître le contour des choses bien avant d'en voir les détails.

L'OMBRE

3. On peut distinguer la surface claire d'un objet se détachant sur un fond sombre, et on peut voir les parties sombres ou dans l'ombre se découper sur un fond clair.

4. On peut voir l'ombre projetée par un objet même si l'objet en question est hors de vue. On ne perçoit pas toujours les objets dans l'ombre parce que l'oeil a tendance à considérer les zones visiblement sombres ou claires comme étant uniformes et ne recherche pas les nuances d'ombre ou de clarté dans ces zones.

LA SILHOUETTE

5. Il est facile de voir un objet dont la silhouette est projetée sur un fond contrastant. Toute surface plane, telle une étendue d'eau, un champ ou, dans la plupart des cas, le ciel, peut constituer ce fond. Il peut y avoir projection d'une silhouette lorsque l'objet se découpe tout simplement sur un fond de couleur contrastante. Si c'est possible, il faut porter des vêtements et un camouflage qui se marient avec le fond.

LE MOUVEMENT

6. Quoique ce facteur permette rarement d'identifier un objet, c'est néanmoins le facteur le plus révélateur. Même si l'on a éliminé tous les autres facteurs d'identification, l'attention d'un observateur ennemi sera attirée vers une zone donnée si le mouvement n'est pas limité. Parfois, l'observateur concentrera son observation sur une seule zone, mais grâce à sa vision périphérique, il détectera un mouvement dans une autre zone. Il faut bouger seulement lorsque c'est indispensable et dans la mesure nécessaire.

L'ESPACEMENT

7. Dans la nature, les objets sont rarement espacés de façon uniforme. Les espaces identiques indiquent donc habituellement l'intervention de l'homme et attirent le regard de l'observateur. Il faut donc porter une attention spéciale à la façon dont on stationne les véhicules et dont on creuse les tranchées.

LA POSITION

8. On identifie souvent un objet en fonction de sa position dans le milieu environnant. On suppose qu'un objet long se trouvant sur une voie ferrée est un train et qu'un objet semblable sur un fleuve, parallèle au rivage, est un bateau ou un chaland. Dans un ensemble de bâtiments en bois, le plus grand est sans doute la grange. La position est simplement l'espace qu'occupe un objet par rapport à un autre objet ou à d'autres objets.

LA TEXTURE

9. La texture peut se définir comme étant le fini plus ou moins lisse ou rugueux de la surface d'un objet. Une surface inégale, tel un pré, réfléchit peu la lumière et capte les ombres. Sur une photographie ou à l'oeil nu, cette surface sera très sombre. Une surface lisse, telle une piste d'atterrissage ou le toit d'un bâtiment, réfléchit davantage la lumière sur une photographie aérienne.

LA COULEUR

10. La couleur peut aider l'observateur s'il y a contraste entre la couleur d'un objet et le fond sur lequel il se détache. Plus le contraste est grand, plus l'objet est visible. La couleur en soi ne permet pas d'identifier un objet, mais elle contribue souvent à le situer ou à confirmer une première identification. On doit également tenir compte de la tonalité d'une couleur, c'est-à-dire de ses nuances. Les teintes foncées attirent généralement moins l'attention d'un observateur que les teintes claires et brillantes.

LA DIMENSION

11. Les objets dont la dimension est hors de proportion avec les objets environnants se distinguent plus facilement que ceux qui sont entourés d'objets de taille semblable.

LE BRUIT

12. Les bruits soudains contrastent avec le silence habituel des champs de bataille. Les bruits intenses, par exemple le tir d'artillerie ou le grondement des génératrices, révèlent avec précision les emplacements. Au cours de la guerre de Corée, 80 pour cent des armes de tir indirect de l'ennemi ont pu être repérées par leur bruit.

LES REFLETS

13. Les éclairs que produit la lumière qui se réfléchit sur des matériaux non camouflés comme le verre et le métal attirent rapidement l'attention des observateurs terrestres et aériens.

SECTION 2
ÉTUDE DU TERRAIN

MÉTHODE COURANTE

14. Habituellement, pour faire un balayage, on divise le terrain en trois secteurs, à savoir l'avant-plan, le second plan et l'arrière-plan, puis on explore chaque secteur de droite à gauche. C'est la meilleure méthode lorsque le terrain est passablement découvert. Lorsqu'on balaie le terrain à l'horizontale, il n'est pas nécessaire de changer constamment d'échelle (voir la figure 2-1).

TERRAIN COUVERT

15. Si le terrain est couvert ou accidenté, on doit adapter la méthode au type de terrain. On commence par les zones où l'ennemi peut avoir pris position, soit en raison de leur valeur tactique, de leur

déclivité ou de leur situation par rapport à des crêtes, ou du couvert naturel qu'elles offrent. On étudie ensuite les points de rencontre de ces zones avec d'autres zones. On examine alors toutes les zones perceptibles derrière un écran quelconque, des arbres ou du feuillage; puis, on observe les autres zones éclairées ou ensoleillées, et on termine par les zones sombres ou ombragées. On choisit la séquence d'examen en fonction du terrain et du champ d'observation.

CONDITIONS MINIMALES D'ÉCLAIRAGE

16. Au crépuscule, à la clarté des étoiles ou par un demi-clair de lune, le balayage à l'oeil nu doit se faire plus lentement; l'observateur doit regarder pendant quelques secondes dans une direction tout en examinant attentivement les objets ne se trouvant pas dans son champ de vision direct. Il déplace alors son champ de vision d'environ 110 à 170 millièmes (environ la largeur d'un poing, le bras tendu) et marque encore une fois un temps d'arrêt jusqu'à ce qu'il puisse voir les objets près de son champ de vision. L'observateur doit se reposer les yeux pendant 10 secondes à chaque minute ou deux. Lorsqu'il observe à l'aide de jumelles, l'observateur a recours à la même méthode « déplacement-arrêt » en n'oubliant pas les objets qu'il voit « du coin de l'œil ».

VOIR « À TRAVERS »

17. Lorsque l'observateur essaie de voir à travers un écran, du feuillage ou tout autre obstacle, il doit embrasser la zone du regard et ignorer l'écran qui s'interpose. En déplaçant la tête petit à petit, l'observateur couvre automatiquement toute la zone à observer.

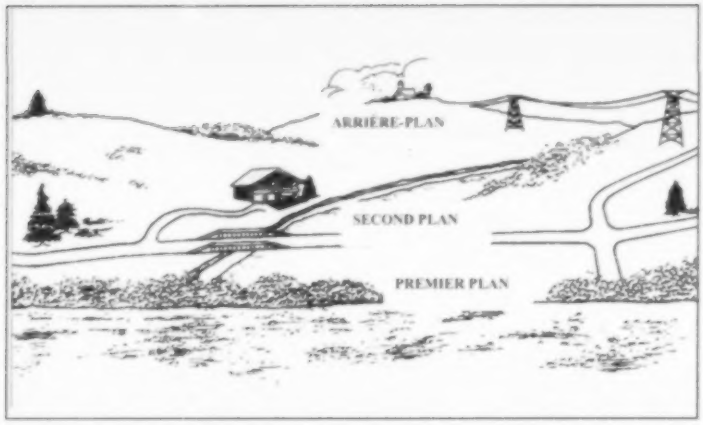

Figure 2-1 : Premier plan, second plan et arrière-plan

DÉDUCTION VISUELLE

18. Même si l'on ne voit que des parties apparemment insignifiantes d'un objet, on peut par déduction déterminer la nature de l'objet. On peut deviner la présence d'une personne ou d'une pièce d'équipement du fait que les parties visibles sont dans leurs positions relatives.

HORS DU CHAMP DE VISION

19. L'action se passe rarement à l'endroit même que l'observateur surveille. On dit d'un observateur compétent qu'il a des « yeux derrière la tête ». C'est par la pratique qu'on parvient à percevoir les incidents qui se produisent hors du champ de vision.

FACTEURS PERSONNELS

20. Un bon observateur ne se fie pas uniquement à ses yeux pour mener sa tâche à bien. N'importe qui peut devenir un bon observateur si sa vue est assez bonne.

a. **Intérêt**. Toute observation est sélective. Pour devenir un bon observateur, le soldat doit savoir ce

qui l'intéresse et ce qu'il doit chercher. La connaissance peut stimuler l'intérêt. L'intérêt, la connaissance et l'observation sont donc étroitement liés. Le soldat doit avant tout connaître l'équipement et les méthodes de l'armée dont il fait partie avant d'apprendre à bien connaître ceux de l'ennemi.

b. **Comportement**. Le militaire doit apprendre à discerner quand il peut se fier à son jugement. Au cours d'une observation normale, il est rare qu'il soit entièrement à l'affût dès le départ. Les périodes prolongées pendant lesquelles il ne se passe rien sont susceptibles de donner à l'observateur une fausse impression de sécurité ou de susciter tout simplement de l'ennui. Inversement, s'il est nerveux ou surexcité, il se peut que l'observateur imagine ce qu'il s'attend à voir.

c. Si le militaire a adopté une position gênante ou peu confortable, il n'est pas aussi efficace que s'il est dans une posture confortable pour observer. Il faut toujours tenir compte du confort de l'observateur quand on choisit un poste d'observation, même si d'autres critères, telles la protection et la dissimulation, en restreignent le choix.

21. Les jumelles. Si l'on utilise des jumelles en terrain découvert, il faut étudier le secteur de façon systématique, et l'oeil doit examiner entièrement chaque champ de vision à l'horizontale, puis à la verticale.

22. En terrain couvert où l'oeil nu ne peut tout percevoir; les jumelles servent à examiner les objets suspects, les zones offrant un bon couvert naturel, les haies, le terrain derrière un écran d'arbres et les zones éloignées.

SECTION 3
BRUIT ET LUEUR DE DÉPART

DE LA LUEUR À LA DÉTONATION

23. Le son se propageant à une vitesse relativement constante (330 mètres à la seconde), il est possible d'évaluer la distance à laquelle se trouve une arme si l'on connaît le temps de propagation du son. Cette distance correspond au temps qui s'écoule entre l'observation d'une lueur de départ, d'un souffle arrière, de fumée ou de poussière soulevée par la percussion et l'arrivée du bruit. On peut mesurer ce temps avec précision en comptant trois coups par seconde. Il faut commencer à compter dès l'apparition de la lueur de départ et arrêter quand on entend la détonation. Le chiffre ainsi obtenu, multiplié par 100, indique la distance approximative, en mètres, à laquelle se trouve l'arme. Si le compte est de huit, l'arme est à environ 800 mètres.

CRACK AND THUMP (CLAQUEMENT ET BRUIT SOURD)

24. Lorsqu'une balle passe tout près, on entend deux sons : d'abord le claquement de la balle, puis le bruit sourd du coup de feu. Le claquement parvient à l'oreille avant le bruit sourd parce que la balle se déplace plus rapidement que le son. Le bruit sourd indique la direction dans laquelle se trouve l'arme. On peut évaluer la distance de l'arme en calculant l'intervalle entre le claquement et le bruit sourd. Plus l'arme est loin, plus l'intervalle entre le claquement et le bruit sourd est long. Voici des exemples d'intervalle entre le claquement et le bruit sourd, aux distances indiquées :

a. 300 mètres – 2/3 de seconde;

b. 600 mètres – 1 1/3 secondes;

c. 900 mètres – 2 secondes.

25. Il est plus difficile de juger à quelle distance se trouve une arme automatique. Il faut distinguer le dernier claquement et le dernier bruit sourd afin d'établir la position de l'arme. Si la distance est grande et si les rafales sont rapprochées, on entend tous les claquements d'une rafale suivis des bruits sourds.

CHAPITRE 3
ENGAGER LE TIR CONTRE LES OBJECTIFS

SECTION 1
ÉVALUATION DES DISTANCES

GÉNÉRALITÉS

1. Il est important que l'observateur soit en mesure d'évaluer les distances avec précision :

a. pour régler son propre tir avec précision;

b. pour signaler avec précision les emplacements ennemis;

c. pour établir les croquis de repérage;

d. pour demander le tir d'appui.

MÉTHODE DE L'UNITÉ DE MESURE

2. La méthode consiste à choisir une unité de mesure qu'on sait être exacte, par exemple un terrain de football ou la distance entre deux poteaux de téléphone, et à déplacer cette mesure entre l'observateur et la cible jusqu'à l'obtention de la distance.

3. La pratique et une bonne connaissance du terrain sont indispensables pour que cette méthode soit efficace. L'observateur doit embrasser du regard tout le terrain entre lui et l'objectif, sinon il ne pourra faire de lien avec l'unité de mesure. Cette méthode n'est pas précise au-delà de 400 mètres parce qu'alors on n'arriverait plus à établir le rapport avec l'unité de mesure.

MÉTHODE DE L'APPARENCE

4. S'il y a, entre l'observateur et l'objectif, des collines, des aires boisées ou d'autres obstacles qui cachent une grande partie du terrain,

il n'est plus possible d'avoir recours à la méthode de l'unité de mesure. Il faut alors recourir à la méthode de l'apparence qui consiste à étudier un objet à 100 mètres, puis à des distances plus grandes. En comparant l'apparence d'un homme éloigné de 100, 200, 300, 400 ou 500 mètres, l'observateur peut se représenter mentalement l'image d'un homme à différentes échelles. Il s'aperçoit que plus la distance augmente, plus la taille de l'homme diminue. Le contour de l'image est plus flou et ses particularités sont de moins en moins perceptibles. Voici un exemple sommaire des comparaisons à établir :

a. à 200 mètres - on distingue toutes les parties du corps;

b. à 300 mètres - le contour du visage devient flou;

c. à 400 mètres - le contour du corps est encore défini, mais on ne distingue plus le visage;

d. à 500 mètres - les épaules et la tête s'estompent, mais on peut voir le mouvement des membres;

e. à 600 mètres - la tête n'est plus qu'un point; le corps s'estompe de façon appréciable.

5. On peut par la suite établir des comparaisons avec d'autres objets d'usage courant en utilisant les mêmes critères.

CONDITIONS QUI NUISENT À L'ÉVALUATION DES DISTANCES

6. Les objets semblent plus rapprochés :

a. s'ils se trouvent dans une lumière vive ou si le soleil est derrière l'observateur;

b. si leur couleur contraste nettement avec la couleur du fond;

c. si l'observateur regarde au-dessus d'une nappe d'eau, d'une surface enneigée ou uniforme;

d. à haute altitude, lorsque l'atmosphère est limpide;

e. s'il y a un angle mort entre l'observateur et l'objectif;

f. s'ils sont plus volumineux que les choses qui les entourent.

7. Les objets semblent plus éloignés :

a. si l'observateur regarde au-dessus d'une dépression entièrement visible;

b. si l'éclairage est mauvais, s'il y a du brouillard ou si l'observateur a le soleil devant lui;

c. si l'on ne peut en voir qu'une petite partie;

d. s'ils se trouvent à l'extrémité d'une rue ou d'une route bordée d'arbres;

e. s'ils se confondent avec l'arrière-plan;

f. s'ils sont plus petits que les choses qui les entourent;

g. si l'observateur est étendu sur le sol.

AUTRES MÉTHODES D'ÉVALUATION DES DISTANCES

8. On peut déterminer la distance au moyen d'une des méthodes suivantes :

a. la mesurer sur une carte ou une photographie aérienne;

b. la mesurer au pas;

c. décharger une mitrailleuse;

d. se servir de la formule des millièmes;

e. étudier des croquis de repérage;

f. se servir de télémètres.

AIDES À L'ÉVALUATION DES DISTANCES

9. Il existe quatre méthodes auxiliaires de base pour évaluer les distances :

a. **Partage en deux**. On choisit un point à mi-chemin de l'objectif, on évalue la distance jusqu'à ce point et on la multiplie par deux.

b. **Encadrement**. Si l'on sait que l'objectif se situe entre deux points de référence situés à une distance connue, on peut alors recourir à la méthode de l'encadrement. Il s'agit simplement d'additionner les deux distances connues (X et Y), puis de diviser la somme par deux pour obtenir approximativement la distance à laquelle se trouve l'objectif. Par exemple, si X représente 1000 mètres et Y 600 mètres, la somme des deux donne 1 600 mètres. Cette somme, divisée par deux, donne 800 mètres, soit la distance de l'objectif. Plus l'objectif est loin, plus l'encadrement doit être grand.

c. **Distances clés**. Si l'on sait à quelle distance se trouve un point quelconque dans l'arc de tir, il est possible d'établir la distance d'autres objets à partir de ce point.

d. **Moyenne**. On demande à plusieurs soldats de juger la distance, et on fait une moyenne.

SECTION 2
DÉSIGNATION DE L'OBJECTIF

DÉSIGNATION FONDAMENTALE

10. Une méthode simple et précise pour désigner un objectif consiste à tirer une balle traçante dans sa direction. Vous risquez, toutefois, de révéler ainsi votre emplacement.

LES ARCS DE TIR

11. Il est plus facile de repérer un objectif si l'on connaît la zone dans laquelle il se trouve. Un arc de tir est une zone à l'intérieur de laquelle les objectifs sont engagés. On en détermine les limites droite et gauche au moyen de lignes imaginaires qui partent de l'emplacement de la pièce et qui passent par deux points facilement repérables sur le terrain.

12. Désignation des arcs de tir. La figure 3-1 indique comment désigner un arc de tir :

a. REGARDEZ DEVANT VOUS.

b. POINT DE RÉFÉRENCE (ÉGLISE) À 600 m, TROIS QUARTS À DROITE, COURBE DE LA ROUTE.

c. COTÉ DROIT, DROITE DE L'ARC.

d. POINT DE RÉFÉRENCE (ÉGLISE) À 600 m, TROIS QUARTS À GAUCHE, DEUX GRANDS ARBRES, ARBRE DE GAUCHE, GAUCHE DE L'ARC.

e. LIMITE RAPPROCHÉE, CHEMIN TRAVERSANT NOTRE FRONT.

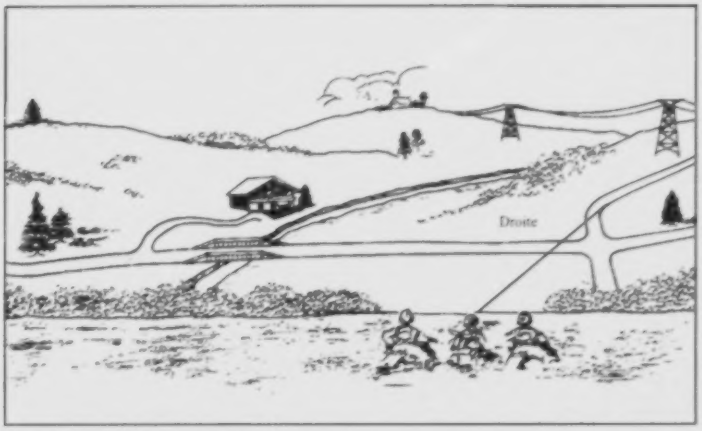

Figure 3-1 : Désignation de l'arc de tir

13. **Désignation directe**. On a recourt aux ordres directs pour désigner les objectifs évidents. La personne qui désigne l'objectif donne la distance, la direction et la description de l'objectif. Voici la liste des expressions à utiliser :

a. CENTRE DE L'ARC — pour les objectifs au centre de l'arc ou très près du centre;

b. GAUCHE ou DROITE — pour les objectifs situés à angle droit/gauche du centre de l'arc;

c. LÉGÈREMENT, QUART, MOITIÉ ou TROIS QUARTS et GAUCHE ou DROITE — pour les objectifs situés entre le centre de l'arc et la gauche ou la droite de l'arc.

14. Un exemple de désignation directe est donné à la figure 3-2 : DEUX CENT, MOITIÉ À GAUCHE, MAISON.

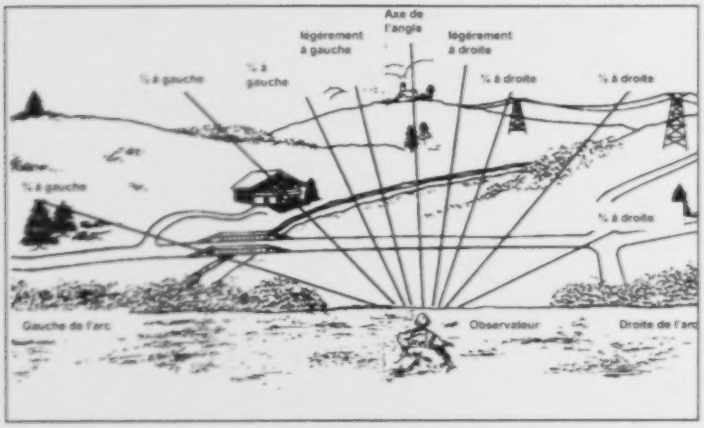

Figure 3-2 : Désignation directe

LES POINTS DE RÉFÉRENCE

15. Dans le cas d'objectifs difficilement repérables, on utilise la méthode directe conjointement avec les points de référence et les mots AU-DESSUS ou AU-DESSOUS. Les points de référence doivent être des objets proéminents, à l'intérieur de l'arc, et qui ne portent pas à confusion. Ils doivent être choisis dans la zone où les objectifs sont susceptibles d'apparaître. Pour éviter tout risque de confusion, on doit utiliser le moins de points de référence possible.

16. La direction d'un objectif flou peut être indiquée au moyen de points de référence successifs ou auxiliaires.

17. L'un des points de référence de l'arc de tir peut servir de point de pointage ou de cible.

18. Voici comment indiquer les points de référence :

POINT DE RÉFÉRENCE AU CENTRE DE L'ARC, ÉGLISE (DÉSIGNÉE COMME « ÉGLISE »), UN QUART À DROITE, PYLONE, CENTRE DE L'ARC (DÉSIGNÉ COMME « PYLONE ÉLOIGNÉ »).

19. À la figure 3-3, on donne comme exemple les points de référence suivants : ÉGLISE, UN QUART À DROITE, PYLONE ÉLOIGNÉ (objectif).

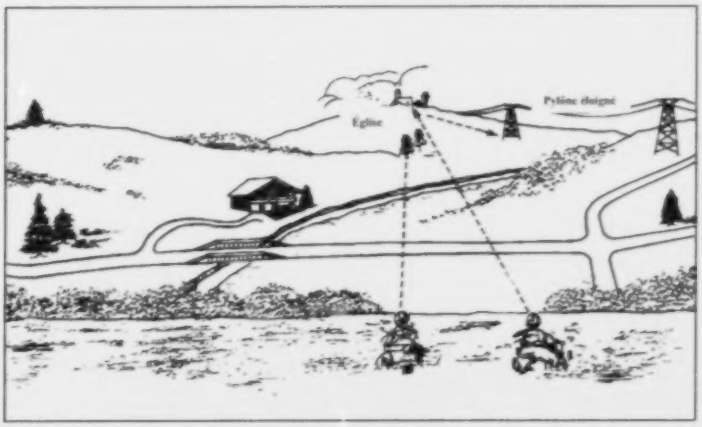

Figure 3-3 : Les points de référence

20. La distance ainsi indiquée est celle de l'objectif.

MODE DE REPÈRE HORAIRE

21. On peut désigner les objectifs difficiles à identifier au moyen de la position des heures sur une horloge et d'un point de référence. Il est préférable d'utiliser un point de référence élevé. L'observateur superpose mentalement l'image d'une horloge au terrain et en place le centre sur un point de référence précis (voir la figure 3-4). L'observateur donne la distance à l'objectif, précise si l'objectif est à droite ou à gauche du point de référence et donne l'heure sur l'horloge imaginaire pour indiquer la direction de l'objectif à partir du point de référence.

22. Dans l'exemple de la figure 3-4, on indique : TROIS CENT - ÉGLISE - QUATRE HEURES - CHAR.

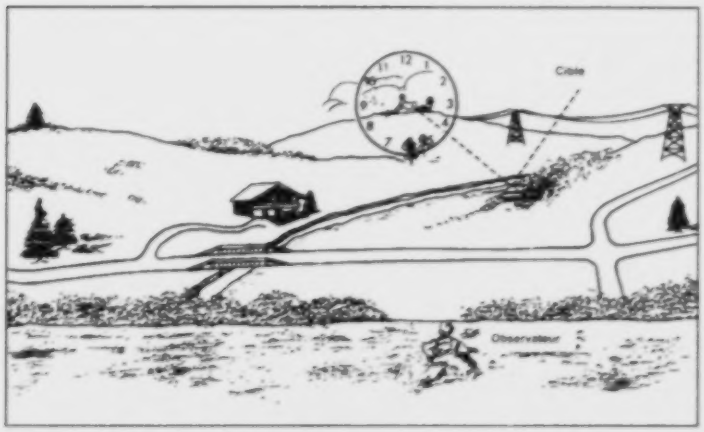

Figure 3-4 : Mode de repère horaire

LES POINTS DE RÉFÉRENCE AUXILIAIRES

23. Pour indiquer un objectif, on peut recourir à des points de référence auxiliaires situés aussi près que possible de la cible. Dans l'exemple de la figure 3-5, on donne les points de référence auxiliaires suivants : DEUX CENT CINQUANTE, MAISON, 2 HEURES, DEUX ARBRES, À DROITE, CINQ MILLIÈMES, CHAR. (Les ARBRES sont le point de référence auxiliaire.)

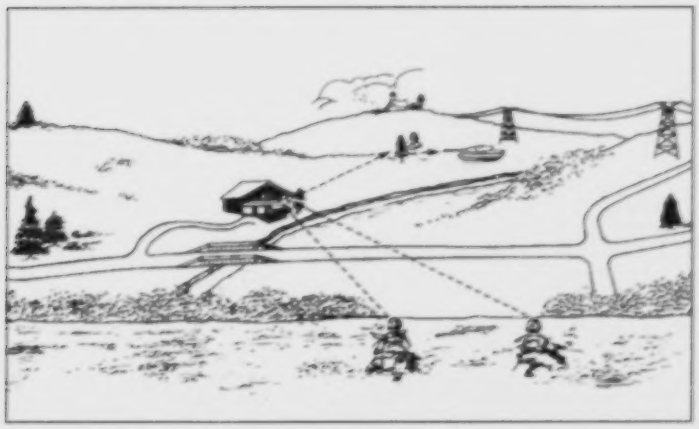

Figure 3-5 : Points de référence auxiliaires

24. Pour désigner un objectif indistinct, il peut être utile d'utiliser la distance latérale en millièmes à partir du point de référence.

25. **Points de référence successifs**. En dernier recours, on peut se servir d'une série de points de référence successifs. Cette méthode peut porter à confusion. Dans l'exemple de la figure 3-6, on utilise les points de référence successifs suivants : TROIS CENT, PONT, À DROITE 2 HEURES DEUX PINS, À DROITE 2 HEURES PYLONE ÉLOIGNÉ, 6 HEURES, CHAR.

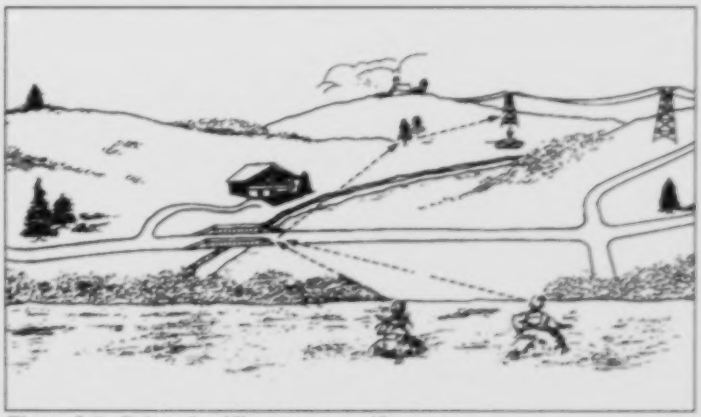

Figure 3-6 : Points de référence successifs

26. On peut également se servir du dernier objectif comme point de référence, s'il est près du nouvel objectif.

27. La distance indiquée est toujours celle de l'objectif. Par exemple, lorsque le commandant d'une section donne une distance, il s'agit de la distance entre le centre de la position de la section et l'objectif.

MÉTHODE DE L'EMPAN

28. La méthode de l'empan est probablement celle qui est utilisée le plus souvent pour effectuer des mesures latérales. On utilise sa main, à bout de bras, pour mesurer des angles. Les commandants de section et les membres d'équipage qui peuvent être appelés à remplir des fonctions de conduite du tir doivent établir les valeurs angulaires de leurs mains. La valeur approximative des angles d'une main d'homme moyenne est illustrée à la figure 3-7.

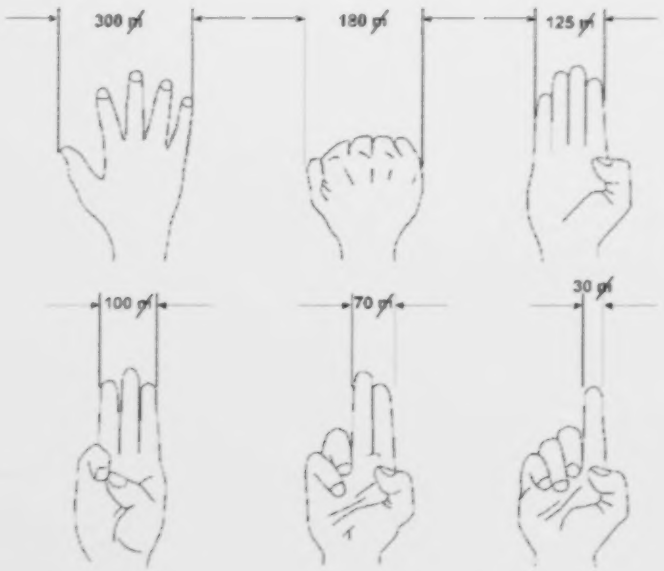

Figure 3-7 : Méthode de l'empan

CHAPITRE 4
LES DÉPLACEMENTS INDIVIDUELS

SECTION 1
LES MÉTHODES DE DÉPLACEMENT INDIVIDUEL

LA MARCHE DU CHATON

1. Comme son nom l'indique, ce mouvement consiste à se déplacer sur les mains et les genoux. Il est utile quand on veut se déplacer derrière un couvert d'environ soixante centimètres de hauteur. Si le silence est de rigueur, on doit choisir un endroit sûr et libre de brindilles où placer les mains. Lorsqu'on déplace les mains, il faut poser les genoux exactement là où se trouvaient les mains. Il faut garder le dos et la tête bas et continuer à observer tout en avançant. L'arme doit être tenue au point d'équilibre (voir la figure 4-1).

Figure 4-1 : La marche du chaton

LE RAMPEMENT DU LÉOPARD

2. Le rampement du léopard consiste à avancer en alternance sur les coudes et l'intérieur des genoux, en imprimant un léger mouvement de roulis au corps chaque fois qu'on fléchit le genoux. Ce

rampement est utile derrière un couvert très bas. On peut également laisser traîner une jambe et n'utiliser qu'un seul genou. Les talons, la tête, le corps et les coudes sont alors gardés bas. On continue à observer tout en avançant.

3. On tient l'arme en plaçant la main droite/gauche sur la crosse ou sur la poignée de la crosse et l'autre main sur le fût. On peut également tenir l'arme en plaçant la main droite/gauche sur l'avant de la bretelle et laisser reposer le fusil sur le bras et le tenir en pointant le canon devant soi (voir la figure 4-2).

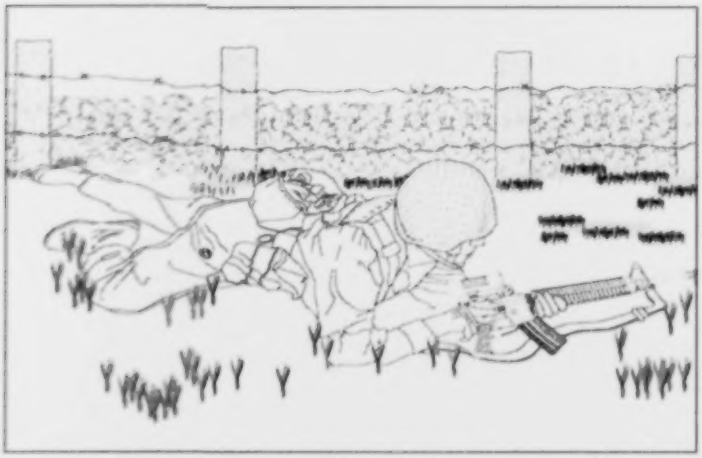

Figure 4-2 : Le rampement du léopard

LE RAMPEMENT À PLAT VENTRE

4. Ce rampement est lent et fatigant; par conséquent, on ne l'utilise que s'il faut faire preuve d'une extrême prudence. Il s'avère très utile pour le militaire qui doit ramper derrière un couvert très bas ou se déplacer à découvert. Il faut appuyer tout le corps contre le sol, et pour avancer, imprimer un mouvement vers l'avant à l'aide des avant-bras et pousser avec l'intérieur des pieds tout en gardant les talons au sol.

5. On tient l'arme en plaçant la main droite/gauche sur la crosse ou sur la poignée de la crosse et l'autre main sur le fût. On peut également tenir l'arme en saisissant l'avant de la bretelle et en laissant

reposer le fusil sur le bras qui tient l'arme, en pointant le canon devant soi. Comme il est difficile de relever la tête pendant ce déplacement, il faut s'arrêter souvent pour observer les environs (voir la figure 4-3).

Figure 4-3 : Le rampement à plat ventre

LA COURSE À DEMI-ACCROUPI

6. Le soldat se déplace dans une position à demi-accroupi en posant une seule main au sol. Il est ainsi prêt à se laisser tomber au sol ou à se mettre à courir au besoin.

LE ROULEMENT

7. Le roulement est souvent le moyen le plus rapide de s'éloigner d'un endroit, par exemple d'une ligne de crête. Le roulement n'est possible qu'en terrain plat ou descendant. L'arme et les bras doivent être tenus le plus près possible le long du corps. Il est difficile de contrôler la trajectoire que l'on suit pendant le roulement. Après un roulement, le soldat peut être désorienté quant à l'emplacement de l'ennemi et peut être étourdi.

LA MARCHE

8. Il faut tenir l'arme de façon à être prêt à l'utiliser. Le soldat doit être en état d'alerte, garder la tête haute et continuer à observer. Pour marcher sans bruit sur un sol dur, on doit poser le bord de la semelle sur le sol en premier. On doit plier légèrement les genoux pour garder son équilibre (voir la figure 4-4).

Figure 4-4 : La marche

LA COURSE

9. La course est plus rapide que le pas de gymnastique habituel. Il s'agit généralement d'un mouvement en zigzag, mais parfois, ça peut être un sprint. On fait de courtes enjambées afin de garder le contrôle de sa respiration.

LE DEMI-TOUR

10. Pour tourner à droite en restant couché sur le ventre, on tourne le torse le plus possible vers la droite en gardant les jambes bien ensemble, puis on déplace la jambe gauche le plus possible à gauche, et on ramène la jambe droite à côté de la jambe gauche. Le

torse aura tourné vers la droite. On continue ces mouvements jusqu'à ce que le corps soit dirigé dans la direction voulue. On procède à l'inverse lorsqu'on désire faire demi-tour à gauche.

SECTION 2
LES DÉPLACEMENTS TACTIQUES INDIVIDUELS

REGARDER À TRAVERS UN ABRI

11. Le militaire doit regarder à travers un abri plutôt que de côté ou au-dessus d'un abri. Mais s'il doit regarder au-dessus, il doit prendre garde de ne pas apparaître au-dessus de la ligne droite horizontale supérieure de l'abri (clôtures, ligne d'horizon, etc.). Il convient de choisir un arrière-plan sur lequel se confond la couleur des vêtements (voir figure 4-5).

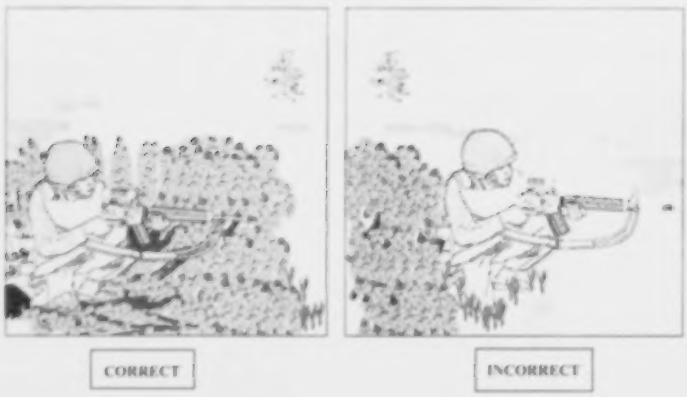

Figure 4-5 : Regarder au travers d'un abri

L'OMBRE

12. Les soldats doivent demeurer dans les zones ombragées en se rappelant que l'ombre se déplace à mesure que le jour avance. Si des fenêtres sont utilisées comme poste d'observation ou de tir, le soldat

doit veiller à se tenir le plus loin possible de la fenêtre afin d'être dans l'ombre (voir la figure 4-6).

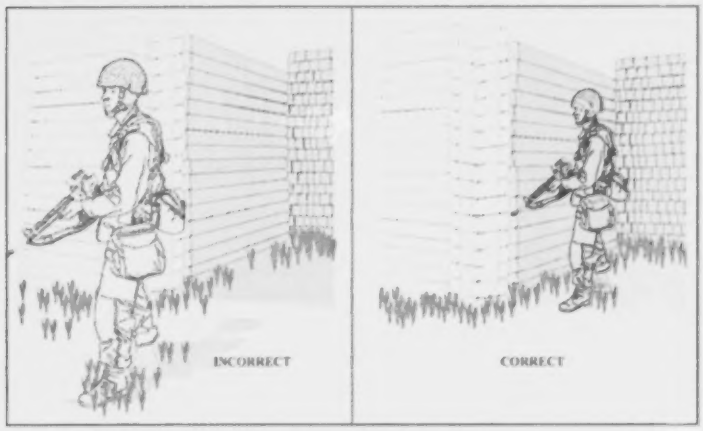

Figure 4-6 : Utilisation de l'ombre

LA LIGNE D'HORIZON

13. Il faut éviter la ligne d'horizon. S'il doit traverser la ligne d'horizon, le soldat doit se déplacer lentement en se baissant le plus possible (voir la figure 4-7).

LE COUVERT ISOLÉ

14. Il faut éviter le couvert isolé parce qu'il attire l'attention de l'ennemi et le tir à priori efficace (voir la figure 4-8).

Figure 4-7 : Éviter la ligne d'horizon

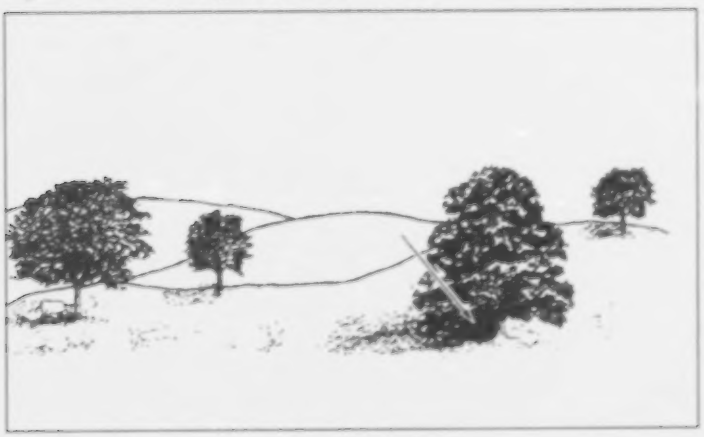

Figure 4-8 : Éviter le couvert isolé

CHAPITRE 5
UTILISATION DU TERRAIN

SECTION 1
LE COUVERT ET LA DISSIMULATION

LE COUVERT CONTRE LE FEU ENNEMI

1. Pour se protéger contre les effets des armes de l'ennemi, on recourt au couvert naturel (ravins, dépressions, contre-pentes) ou artificiel (murs, fossés, tranchées). Ces deux types de couvert sont très efficaces dans le cas du tir à trajectoire tendue, mais ils n'offrent qu'une protection partielle contre le tir vertical et les explosions nucléaires. La moindre dépression ou le plus petit repli de terrain peut servir d'abri.

LE COUVERT CONTRE L'OBSERVATION

2. Le couvert contre l'observation permet de ne pas se faire voir de l'ennemi. Il peut être naturel ou artificiel. Ce couvert n'offre cependant pas de protection contre le feu ennemi. Le couvert naturel est fourni par le milieu et n'a pas à être modifié (par exemple, les buissons, l'herbe et les ombres). Quant au couvert artificiel, on se sert de matériaux tels que la toile ou les filets, ou encore de végétaux comme des buissons, des feuilles et de l'herbe que l'on transporte jusqu'à l'endroit du camouflage.

SECTION 2
LES AXES DE PROGRESSION

DÉCISIONS FONDAMENTALES

3. Il y a quatre décisions principales à prendre quant au choix d'un axe de progression :

a. la destination/l'objectif;

b. la durée;

c. le terrain/les limites;

d. la position probable de l'ennemi.

L'AXE IDÉAL

4. L'axe de progression idéal offre les avantages suivants :

a. on y trouve des endroits où il est possible d'observer l'ennemi sans être vu;

b. on y trouve de bonnes positions de tir;

c. on peut se déplacer sans être vu de l'ennemi;

d. il offre une protection contre le tir ennemi;

e. on ne rencontre pas d'obstacles pouvant nuire aux mouvements (p. ex., terrain découvert, marécage).

5. Le mouvement s'effectue d'une position d'observation à une autre. On choisit à l'avance les positions de tir. La souplesse est essentielle.

SECTION 3
LE FRANCHISSEMENT D'OBSTACLES

LES OBSTACLES

6. On franchit le plus rapidement possible les obstacles en évitant de montrer la moindre silhouette, laquelle sert généralement de cible au tir ennemi. On s'exerce à franchir des obstacles afin d'acquérir l'efficacité requise. Il faut toujours déployer un groupe de couverture une fois les obstacles franchis.

LES BARBELÉS

7. Il faut prendre garde aux pièges. Il faut ramper sous les barbelés, si possible sur le dos. On peut demander à un soldat de se

coucher sur un barbelé afin de le rabattre pendant que les autres passent par-dessus lui. S'il faut sectionner un barbelé, on doit le tenir fermement de part et d'autre du point de sectionnement pour éviter le bruit et les blessures pouvant être causées par les extrémités lorsqu'elles sont relâchées.

LES BARRIÈRES ET LES CLÔTURES DE BOIS

8. Il existe différentes façons de franchir les barrières et les clôtures de bois (en ordre de priorité) :

a. ramper par-dessous;

b. passer par une ouverture qu'on pratique ou qu'on repère;

c. enfin, passer par-dessus le plus rapidement possible en se collant le plus possible à l'obstacle.

LES MURS

9. On forme des équipes qui s'aident mutuellement à atteindre le haut du mur. On avance alors en roulant sur le haut du mur tout en restant à plat, et on saute de l'autre côté.

LES FOSSÉS, LES COURS D'EAU, LES HAIES ET LES TROUÉES

10. Ces obstacles sont très probablement couverts par les tireurs ennemis; il faut donc les franchir le plus rapidement possible, de préférence en groupe et à intervalles irréguliers.

LES ZONES À DÉCOUVERT

11. Il faut éviter dans la mesure du possible les zones découvertes. On doit se dissimuler en se tenant de côté et étudier la zone avant de la franchir.

12. S'il faut se déplacer dans de hautes herbes, on doit changer de direction de temps en temps (p. ex., en zigzag) car les déplacements en ligne droite font bouger l'herbe de façon anormale. On conseille de choisir un moment où le vent agite les herbes pour se déplacer. Cependant, il faut considérer la menace ennemie et le facteur temps en pareil cas.

13. Il faut éviter le couvert isolé et bien en évidence parce qu'il attire l'attention de l'ennemi.

14. Lorsqu'on rampe dans des champs labourés, il faut suivre les sillons le plus possible et les franchir à des endroits où il y a une dépression.

ROUTES ET PISTES

15. Il faut traverser les routes et les pistes près d'un tournant ou d'un rétrécissement de la route afin de limiter les risques d'observation par l'ennemi et la durée de l'exposition au maximum.

SECTION 4
LA TRAQUE

DÉFINITION

16. La traque est une technique de campagne par laquelle un soldat repère un ennemi, s'en approche et le tue.

COMMENT ORGANISER UNE TRAQUE

17. Une traque s'organise de la façon suivante :

a. Repérer l'ennemi et prendre un relèvement de sa position.

b. Choisir l'endroit où l'on se postera pour tuer l'ennemi (la cible) ainsi que l'itinéraire pour s'y rendre, en tenant compte des facteurs suivants :

(1) le couvert contre le tir ennemi et l'observation ainsi que les angles morts;

(2) les bonds;

(3) les obstacles;

(4) les autres positions ennemies connues ou probables;

(5) les itinéraires de rechange en cas de besoin;

(6) l'orientation.

CONDUITE DE LA TRAQUE

18. Les principes suivants sont importants pour réussir la traque :

a. être vigilant sans relâche;

b. observer les environs avec soin après chaque bond;

c. choisir continuellement des positions de tir possibles;

d. éviter les couverts isolés et bien en évidence;

e. tirer avantage des bruits, p. ex., le vol d'un aéronef ou le tir;

f. ne pas déranger les animaux et les oiseaux car cela attire l'attention; éviter particulièrement les chiens dans les villes et villages, etc.;

g. courir des risques dès le départ plutôt qu'à la fin;

h. ne pas oublier que si l'on manque son coup, la mission est un échec.

CHAPITRE 6
COMMENT PASSER INAPERÇU

SECTION 1
LE CAMOUFLAGE INDIVIDUEL

INTRODUCTION

1. Une dissimulation efficace repose sur le choix et l'utilisation de l'arrière-plan. L'arrière-plan est l'élément directeur du camouflage individuel et de chaque mesure de dissimulation. La couleur des vêtements doit se confondre avec la couleur prédominante de l'arrière-plan. Le ton et la couleur des mains, du cou et du visage, et la forme, la surface et la silhouette du casque et de l'équipement du militaire ne doivent pas se découper sur l'arrière-plan. Le militaire doit apprendre à se fondre dans le milieu environnant en s'abritant dans l'ombre et en évitant que sa silhouette ne se découpe sur l'arrière-plan. Tout mouvement inutile que l'immobilité de l'arrière-plan ne manquera pas de mettre en évidence est à déconseiller. Le soldat suit des itinéraires dissimulés et fait disparaître les rebuts, les pistes, le matériel et les installations. Il doit également chercher à se soustraire à l'observation terrestre et aérienne. Il doit toujours se rappeler pourquoi nous voyons.

2. La discipline du camouflage est essentielle parce que l'environnement change, les ombres se déplacent et le feuillage se fane.

LA PEAU

3. On se sert de crème à camouflage, de boue, de liège ou de bois brûlé ou de toute autre substance analogue pour se noircir le visage (nez, bout des oreilles, front), le cou et les mains (voir la figure 6-1). La nuit, on en applique davantage.

LE CASQUE

4. Le profil du casque est un élément caractéristique de l'uniforme du militaire, et sa forme incurvée est facilement reconnaissable. Le camouflage individuel a pour but de modifier à la fois la forme du casque et l'ombre nettement définie et facile à distinguer qu'il projette. Il faut utiliser le couvre-casque pour réduire la réflexion et modifier le contour du casque en fixant des feuilles au couvre-casque.

Figure 6-1 : Camouflage personnel

LES ARMES PERSONNELLES

5. Les surfaces brillantes des armes peuvent être entourées d'un matériel qui empêche la réflexion de la lumière. Il faut prendre garde de ne pas obstruer l'image du viseur et de ne pas entraver le fonctionnement de l'arme.

L'ÉQUIPEMENT PERSONNEL

6. L'usure et les nettoyages fréquents font pâlir les sangles de toile et autre équipement. Il faut alors les foncer pour atténuer le contraste. On peut fixer du filet de camouflage ou un tissu similaire à l'équipement pour en dissimuler la forme ou foncer les parties pâlies.

CHAPITRE 7
LES OPÉRATIONS MENÉES DE NUIT OU AVEC VISIBILITÉ RÉDUITE

SECTION 1
INTRODUCTION

INFLUENCE DES DISPOSITIFS DE VISION NOCTURNE

1. La mise en service d'un équipement de combat de nuit efficace a modifié la nature des combats :

a. il y a plus de combats la nuit;

b. un effet de surprise complet est rarement obtenu;

c. la nuit, on doit procéder comme de jour, ce qui limite l'efficacité de l'équipement de surveillance de l'ennemi;

d. il y a de nombreuses patrouilles tant de jour que de nuit;

e. une opération de nuit est réussie dans la mesure où l'entraînement, les compétences individuelles et les techniques de combat sont de haut niveau.

L'ENTRAÎNEMENT

2. Des exercices de nuit sporadiques qui ne durent que quelques heures n'ont que peu de valeur. Les périodes d'entraînement doivent être suffisamment longues pour que les militaires arrivent à oublier l'impression étrange du début lorsqu'ils manoeuvrent la nuit. Les sections doivent se soumettre à des périodes d'entraînement complet lorsqu'elles modifient leurs activités courantes pour travailler la nuit et dormir le jour. Elles doivent effectuer tous les types d'exercices de nuit afin d'acquérir un surcroît de confiance et d'autonomie.

3. Si une section peut effectuer un entraînement de nuit pendant six à sept nuits consécutives, on obtient des résultats beaucoup plus valables qu'au terme d'un certain nombre d'exercices de 4 heures.

LA VISION NOCTURNE

4. L'oeil est muni de deux types de cellules sensibles à la lumière; les cellules du premier type (coniques) servent à voir le jour et celles du second (en forme de barreau), la nuit.

5. Pour fonctionner, les cellules diurnes ont besoin d'une lumière intense. Par clair de lune, les cellules diurnes permettent de voir, mais elles sont inutiles quand la luminosité est moindre. Les cellules nocturnes sont très sensibles à la lumière et entrent en activité quand les cellules diurnes sont inefficaces. Cette transition exige environ 35 minutes d'adaptation. On peut aussi s'exposer à une lumière rouge pendant la même période afin d'obtenir presque le même résultat tout en continuant de travailler. On peut améliorer sa capacité de voir la nuit par la pratique et un entraînement constant.

6. Les cellules nocturnes sont faibles et se fatiguent rapidement. La vue nocturne est amoindrie par le rhume, les maux de tête, la somnolence ou la fatigue. Une fois l'adaptation réalisée, il n'est pas possible de fixer un objet pendant plus de 4 ou 5 secondes sans que la vision ne s'embrouille. Il faut alors changer d'angle de vision pour permettre aux cellules de se reposer.

LA VISION DÉCENTRÉE

7. Comme on l'a déjà dit, les cellules diurnes se trouvent au centre de l'oeil et si l'on regarde un objet en ligne droite, la nuit, on le distingue mal parce que les cellules diurnes sont impuissantes sous un éclairage de faible intensité. Pour voir la nuit, on doit donc utiliser les cellules nocturnes qui se situent autour des cellules diurnes. Par conséquent, il faut regarder l'objet à un angle d'environ 100 à 170 milliémes. C'est ce qu'on appelle la vision décentrée.

8. Une fois qu'on a repéré un objet au moyen de la vision décentrée, on peut le fixer pendant quelques secondes avant qu'il ne disparaisse; cette possibilité est très utile pour le tir de nuit.

9. Pour l'observation de nuit, il est possible de balayer le terrain du regard en utilisant la méthode décrite au chapitre 2. Afin d'examiner un objet ou une partie du terrain plus attentivement, on conseille d'avoir recours à la méthode de balayage « en huit » qui fait appel à la vision décentrée (voir la figure 7-1).

BALAYAGE DU TERRAIN D'UN MOUVEMENT DES YEUX SELON LA MÉTHODE « EN HUIT »

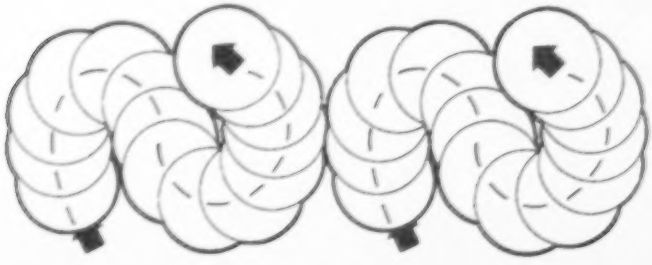

Figure 7-1 : Balayage de nuit

10. Durant l'observation de nuit :

a. on voit tous les objets en silhouette, il faut donc se tenir près du sol pour obtenir une ligne d'horizon;

b. on ne voit ni les détails ni les couleurs;

c. on parvient mal à juger les distances.

LA PROTECTION

11. Toute lumière vive nuit à l'adaptation nocturne. La flamme d'une allumette ou une lueur de départ diminue l'adaptation nocturne pendant plusieurs secondes. Une fusée éclairante anéantit la vision nocturne. Il faut acquérir le réflexe instinctif de se couvrir l'oeil si l'on fait face à une source lumineuse la nuit. S'il est nécessaire d'observer dans les environs d'une source lumineuse, il faut regarder en périphérie de la source.

REGARDS FIXES

12. Si l'on regarde fixement une source de lumière ou un objet proéminent durant un certain temps, on a l'impression qu'il bouge. C'est pourquoi les sentinelles s'imaginent que les arbres bougent la nuit et pourquoi elles font feu sans raison apparente. Pour éliminer cette impression, il suffit de regarder l'objet en l'alignant sur quelque chose, par exemple en le pointant du doigt.

SECTION 2
LES AIDES À LA VISION NOCTURNE

LUNETTES DE TIR

13. Les mires optiques captent la lumière et sont utiles à l'observation de nuit, particulièrement au crépuscule et à l'aube. Elles sont plus efficaces pour l'observation à distance que pour l'observation rapprochée. Il ne faut pas regarder constamment dans la lunette car cela exerce une tension sur l'oeil. Il faut se servir de la lunette pour scruter des secteurs suspects ou pour balayer régulièrement un terrain.

JUMELLES

14. Les jumelles captent aussi la lumière selon le diamètre de leur objectif et leur capacité de grossissement. L'échelle dioptrique de chaque oculaire sert à mesurer le degré de mise au point. Pour déterminer la meilleure mise au point le jour, il faut fermer un oeil, puis l'autre, et régler chaque oculaire de façon à obtenir la meilleure mise au point possible pendant l'observation d'un objet éloigné. Noter le réglage de chaque oculaire. De nuit, il faut régler l'échelle dioptrique à une graduation de moins que le réglage de jour.

DISPOSITIFS D'INTENSIFICATION D'IMAGE

15. Il s'agit d'un dispositif électronique passif qui intensifie la lumière d'une image. L'image apparaît dans des tons de vert et de noir. Les lunettes de tir individuelles peuvent intensifier la lumière jusqu'à 600 mètres par une belle nuit étoilée alors que les dispositifs des armes

collectives ont une portée plus grande et une capacité double de grossissement. L'efficacité des intensificateurs de lumière peut être réduite lorsque le temps est inclément ou en présence de fumée.

DISPOSITIFS D'IMAGERIE THERMIQUE

16. Il s'agit d'un dispositif passif muni d'un tube phosphorescent affichant une image thermique. L'appareil détecte l'écart de température entre le matériel ou le personnel et d'autres objets dans le secteur immédiat. Les objets qui dégagent une température élevée, comme du métal chaud, des armes et des véhicules (y compris les gaz d'échappement) apparaissent sous une forme brillante sur l'image thermique comme des signatures blanches ou noires qui se découpent sur les environs plus froids. Les dispositifs d'imagerie thermique n'ont qu'une capacité limitée de pénétrer les feuillages éparpillés. Les conditions météorologiques adverses influent moins sur les dispositifs d'imagerie thermique que sur les intensificateurs de lumière ou les lunettes d'approche.

SECTION 3
LES BRUITS NOCTURNES

GÉNÉRALITÉS

17. On entend mieux les sons la nuit parce qu'il y a moins de bruit et parce que l'air plus frais et plus humide les propage mieux. On peut améliorer sa capacité d'entendre et d'identifier des sons par la pratique.

OPTIMISATION DE L'OUÏE

18. Pour mieux entendre la nuit, le soldat doit rester tranquille, se pencher un peu vers l'avant, entrouvrir la bouche et tendre l'oreille en direction du son.

SECTION 4
LES DÉPLACEMENTS DE NUIT

GÉNÉRALITÉS

19. La nuit, on entend mieux qu'on ne voit; le silence est donc capital. Pour marcher silencieusement la nuit, il faut avancer lentement.

20. Les patrouilles de nuit ne doivent pas se contenter d'avancer en silence, elles doivent également s'arrêter souvent pour regarder et écouter. Les patrouilles doivent faire une halte sous couvert ou à l'ombre si c'est possible, sinon, les soldats doivent se coucher au sol pour éviter de projeter une silhouette contre le ciel; ils seront alors en meilleure position pour voir la silhouette des objets et entendront mieux parce qu'ils auront les oreilles près du sol ou collées au sol. Si l'on entend un bruit suspect, il faut s'arrêter immédiatement pour regarder et écouter, puis lentement et silencieusement se mettre à couvert ou se coucher.

LA MARCHE DU FANTÔME

21. Pour la marche du fantôme, lever la jambe assez haut pour éviter les herbes longues et la tendre vers l'extérieur. Du bout du pied, tâter le terrain pour trouver un endroit sûr où poser le pied. Avoir le pied bien à plat avant d'avancer l'autre pied. Plier légèrement les genoux et porter l'arme d'une main. Tendre la main libre devant soi pour s'assurer qu'il n'y a pas de broussailles, de barbelés ou d'obstacles susceptibles de nuire au déplacement ou de faire du bruit.

22. Le soldat ne doit pas se pencher parce que cette position est fatigante et limite l'observation. Il faut garder la tête haute pour pouvoir mieux observer.

LA MARCHE DU CHATON

23. Il s'agit de marcher à quatre pattes. Explorer le terrain devant soi avec la main droite et tenir l'arme de la gauche. Si le terrain est libre de brindilles ou autres débris susceptibles de faire du bruit,

ramener les genoux à l'endroit où se trouve la main droite et continuer à avancer en répétant le mouvement.

LE RAMPEMENT À PLAT VENTRE

24. Ramper sur le ventre est une façon très silencieuse de se rendre jusqu'à l'ennemi. Par contre, c'est très lent et fatigant et cela nécessite beaucoup de pratique. Il faut se coucher sur le ventre; s'assurer de la main droite que le sol devant soi est libre de branchages, de feuilles sèches et de fils-pièges; se soulever sur les avant-bras et le bout des pieds, se pousser vers l'avant et redescendre au sol. On doit tenir l'arme de la main gauche.

RÉACTION AUX FUSÉES

25. S'il n'y a pas d'abri, il faut se mettre à couvert ou se coucher dès l'instant où l'on voit la fusée éclairante.

26. En terrain couvert, p. ex., là où il y a de jeunes arbres et de hautes broussailles, il est recommandé de s'immobiliser sur place car l'ennemi est sans doute plus près, et on risque de faire encore du bruit en se mettant à couvert. L'arrière-plan d'un terrain couvert élimine le découpage en silhouette.

27. L'ennemi place habituellement des fusées éclairantes au sol dans les zones d'observation. Si un militaire se trouve dans l'éclairage d'une fusée au sol, il doit sortir de la zone le plus rapidement possible.

CHAPITRE 8
LES OPÉRATIONS MONTÉES

SECTION 1
LE CAMOUFLAGE DES VÉHICULES

GÉNÉRALITÉS

1. Un véhicule mal camouflé peut entraîner la destruction complète d'une position. Il incombe à la section de camoufler le véhicule soit dans la position soit dans une cache. Le conducteur, qui reste en arrière pour assurer la protection de la cache/du refuge, s'occupe des derniers détails.

LE CHOIX DE L'EMPLACEMENT

2. Il faut faire en sorte, dans la mesure du possible, que les véhicules occupent le terrain sans en modifier l'apparence. Pour ce faire, il faut stationner les véhicules sous le couvert naturel. Si le couvert n'est pas satisfaisant, il faut stationner les véhicules de telle sorte que leur forme se confonde avec les environs.

LES MATIÈRES NATURELLES

3. Lorsque du feuillage coupé est utilisé pour modifier la forme ou la texture d'un véhicule, il doit être remplacé dès qu'il commence à se faner. On dispose le feuillage de manière que l'équipement se confonde avec le milieu environnant.

LES FILETS

4. Les filets sont anti-infrarouges (IR), masquent les signatures thermiques et fournissent une protection complète contre l'observation directe; toutefois, ils peuvent être fréquemment identifiés comme tels. C'est pourquoi il faut prendre soin de suspendre, de draper et de camoufler le filet à environ 45 centimètres des côtés du véhicule afin d'obtenir une protection maximale.

LES PISTES

5. L'observateur aérien remarque immédiatement les pistes. Ces dernières fournissent des renseignements sur le type d'unité, sa position, son effectif et même ses intentions. Les pistes doivent être aussi rapprochées que possible des haies, des clôtures, des champs en culture et de toutes les autres lignes naturelles du sol et parallèles à ceux-ci afin de passer inaperçues du haut des airs. Les pistes doivent toujours continuer au-delà d'une position et faire partie d'un plan de pistes rigoureusement appliqué.

6. On peut effacer les pistes sur de courtes distances en les parsemant de feuilles ou en les couvrant de matières naturelles. S'il est impossible de dissimuler des pistes, il faut en faire de nouvelles dans d'autres secteurs pour embrouiller et tromper les observateurs ennemis.

LES REFLETS

7. Les pare-brise, les phares et les vitres des véhicules produisent des reflets. Même un couvert très dense peu laisser filtrer des reflets par de petites ouvertures. On doit donc couvrir les surfaces brillantes pour éviter les réflexions. Une toile de jute étendue sur les vitres, les miroirs et les phares des véhicules aide à prévenir les reflets.

LES OMBRES

8. Les véhicules peuvent être dissimulés dans l'ombre que projettent de gros objets. Il faut prendre soin de cacher ou de modifier l'ombre distinctive des véhicules.

L'ENFOUISSAGE

9. Si les circonstances le permettent, on creuse le sol en ménageant une pente pour y enfouir les véhicules qui sont alors plus faciles à camoufler et à protéger des fragments. On utilise des sacs de sable comme revêtement protecteur, puis on recouvre le tout d'un filet

allongé en pente douce vers les côtés et assujetti à l'aide de pieux. Finalement, on recouvre ou on efface ensuite les pistes de véhicules à l'aide de branchages. Si l'on dispose d'une excavatrice, on diminue le temps nécessaire à l'enfouissement des véhicules de combat et autres véhicules et équipement de soutien ainsi qu'au creusage de tranchées, ce qui réduira de beaucoup le temps nécessaire à l'établissement des positions défensives. Toutefois, la « touche personnelle » vient toujours compléter le camouflage d'une position.

ANNEXE A
DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

1. Les publications suivantes complètent le présent manuel :

   a. B-GL-318-009/PT-001, *Instruction militaire, Volume 9, Camouflage et dissimulation;*

   b. *Guide de l'utilisateur uh 149 de Pilkington Optronics pour le viseur ordinaire « Kite »;*

   c. *Guide de l'utilisateur uh 178 de Piilkington Optronics pour l'intensificateur de lumière « Maxikite ».*